

Desktop research Onderzoek:

Gamification

Wat is Gamification

Gamification is het toepassen van gamedenken en gametechnieken in niet-game omgevingen. Bij gamification gebruik je spelelementen om gebruikers te motiveren en hun ervaring te verrijken. Bij gamification staat centraal dat je gedrag wilt stimuleren. Dit doe je door in te spelen op de intrinsieke motivatie. Dit is de motivatie die uit een persoon zelf komt. De achterliggende redenen die mensen hebben om bepaalde dingen te doen. Bijvoorbeeld leren, status of erkenning.

Hoe gaat het mijn spel helpen

Ik wil in mijn app mensen stimuleren met het level uppen van poppetjes of monstertjes, ook wil ik ze met deze poppetjes tegen elkaar laten “vechten” en ik wil een leaderboard van de topspelers hebben, zodat mensen een status kunnen krijgen en het gevoel dat ze steeds beter en sterker worden.

Spelelementen(bord)spellen

App games

Wat zijn app games

Een ‘app game’ of ‘mobile game’ is een spelletje dat je speelt op je mobiel of ander vervoerbare toestel die het kan downloaden. Deze spellen zijn meestal gedownload van de “app store” of “google play”.

Hoe gaat het mijn spel helpen

Vooraf in onze tijd zijn zowat alle mensen bezig met een telefoon of ander toestel. Omdat zoveel mensen hier gebruik van maken is het ook een voordeel om een app te maken, omdat dat een groter publiek trekt, het makkelijk is aan te schaffen en je kan zoveel meer met een app dan met bijvoorbeeld een bordspel, dat het veel makkelijker is om de gebruiker te vermaken.

Bordspellen

Wat zijn bordspellen

Een bordspel is een spel dat op een tevoren gemarkeerd oppervlak (spelbord) wordt gespeeld. Er wordt dan gebruikgemaakt van stukken, stenen of fiches. Sommige bordspellen zijn pure kansspellen (er wordt dan bijvoorbeeld met een dobbelsteen gerold). Andere zijn strategisch, zoals schaken. Een combinatie van strategie en kans komt ook veel voor.

Hoe gaat een bordspel mijn spel verbeteren

Als eerste wil ik zeggen dat ik geen bordspel ga maken, maar ik wist niet waar ik het anders onder moest zetten.

Ik wil een soort kaart maken en als je het scant met het spel dat het poppetje er dan uit de kaart komt en ook dat je hem dan gelijk in je spel hebt om er mee te spelen.

Je kan dit product zien als een collectors item, maar dit is gericht op mensen die het spel hebben en iets meers willen dan een in-game aankoop. Ook is dit gericht op mensen die vast zitten op een bepaald niveau en geen punten meer kunnen behalen omdat ze meestal verliezen die kunnen dan nieuwe poppetjes kopen, die weer gaan levellen en weer punten verdienen, zodat ze toch weer gaan spelen.

Probleemstelling

Probleem. Mensen hebben een stereotypisch beeld over Rotterdam en weten vrij weinig over de stad zelf:

Als je het over Rotterdam hebt denk je als eerste aan Feyenoord, en als je aan Feyenoord denkt denk je aan voetbalhooligans. Voetbalhooligans zijn mensen die tijdens een voetbalwedstrijd zich misdragen, spullen kapot maken, de orde verschoppen etc.

Alleen is dit een gemiddeld klein percentage van alle voetbalfans.

En als je hoort dat zo'n groep weer de orde heeft verschopt denk je dat zowat alle mensen daar onvriendelijk zijn.

Ik ben een dag naar Rotterdam geweest en ik moet zeggen de mensen die ik tegen ben gekomen echt vriendelijk waren (en ik ben nog wel een ajacied) ze hielpen mij en mijn groepje toen we even de weg niet wisten en je kon gewoon lekker praten met mensen waar je langs loopt. Deze stad is zo anders dan Amsterdam en andere grote steden en dan bedoel ik het in een positieve manier. En dat wil ik de mensen ook mee geven, dat Rotterdam niet zo een negatieve stad is en dat ze ook wat meer over de stad te weten komen, zodat ze het meer gaan respecteren.

Doelstelling:

Mensen mee geven, dat Rotterdam niet zo een negatieve stad is als ze denken en dat ze de stad meer gaan respecteren.

Doelgroep:

Mijn doelgroep gaat jong adolescenten worden, omdat;

Deze doelgroep het meest op hun mobiel zitten, dus de app zou beter aan sluiten en het is vooral omdat deze doelgroep het meest dis respecteert. Volwassenen kunnen meestal hun mening voor zich houden, zodat niemand gekwetst wordt. Maar jongeren maakt dat niks uit en zeggen het gewoon. Als deze doelgroep Rotterdam meer gaat respecteren, kan je ervoor zorgen dat het stereotype van "de kakkerlakken" minder wordt.

Ook ga ik mijzelf focussen op mensen die gewoon meer willen weten over Rotterdam.

Ik ga een informatieve app maken met een "wedstrijd, vecht" attribuut, dus als mensen meer zouden willen te weten komen over Rotterdam is dit een leuke manier om het te leren.